

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan selesainya tahapan penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi penulisan Tugas Akhir maka dapat diambil kesimpulan mengenai **“Perancangan Pembuatan Vidio Animasi Pendek 2D untuk Sosialisasi Program Kesehatan Sekolah Dasar Negeri 1 Baturan Sleman Yogyakarta Dengan Teknik Motion Grapich”** , Penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan pembuatan Animasi 2 Dimensi ini, menggunakan tiga tahap yaitu Pra produksi, Produksi, dan Pasca produksi.
2. Pada tahap pembuatan vidio animasi 2 Dimensi dengan teknik Motion Graphic menggunakan software Adobe Ilustrator CC, Adobe Affter Effectcc, Adobe Premire Pro CC, dan Adobe Audition CC.
3. Pada konten video animasi pendek ini belum termasuk menarik, karna hasil kuesioner terdapat penilaian 77% yang menyatakan keraguan dari 9 responden yang ada ditempat penelitian.
4. Vidio ini belum bisa dijadikan suatu sarana media promosi kepada masyarakat umum karena mempunyai penilaian 77% tingkat keraguan dari 9 responden.

5. Dalam video animasi pendek 2D ini, didapatkan hasil persentasi 82% dari 9 responden mengenai penyampaian sebuah informasi program kesehatan yang singkat, padat, dan jelas.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini, adapun beberapa saran yang dapat penulis sampaikan berguna untuk membantu dalam pengembangan Vidio animasi 2D teknik motion grapich, saran tersebut sebagai berikut :

1. Menejemen waktu sangat diperlukan dan diperhatikan karena suatu proses produksi vidio animasi 2D melalui beberapa tahapan yang cukup panjang. Pengerjaan secara individual akan menyita waktu yang cukup lama. Baik halnya dikerjakan dengan kelompok atau tim kerja.
2. Dalam proses pasca produksi atau pematangan tahap awal, seorang animator arus berfikir keras agar animasi yang dibikinnya bisa menyampaikan suatu tujuan yang diinginkannya dan seorang animator harus mendapatkan suatu referensi yang luas agar mendapatkan hasil karya yang baik.
3. Vidio animasi pendek 2D ini, belum mampu untuk sarana media promosi kepada masyarakat umum karena kurang menariknya konten isi dari sebuah cerita atau sinopsis, dari hasil persentasi 77% menyatakan keraguan atau kurang yakin.

4. Dalam melakukan suatu perancangan video animasi 2D dengan teknik motion graphic harus melakukan pematang dengan menganalisa suatu kebutuhan di objek penelitian, hal ini merupakan suatu aspek untuk bisa mengetahui ketertarikan seseorang dalam media video animasi. Dari 9 responden mendapatkan hasil persentasi 88% video ini dapat bisa menyampaikan suatu pesan yang baik untuk kalangan anak-anak dan masyarakat umum.
5. Belajar, Berkreatifitas, Berkarya, Focus, karena sesungguhnya dunia multimedia itu sangat luas, menyenangkan, mengasikkan dan sangat berkembang dengan pesat.

